

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Situs Gunung Padang terletak di Cianjur, Jawa Barat merupakan salah satu situs arkeologi dari sejumlah situs arkeologi yang tidak terhitung banyaknya di Indonesia dan merupakan tempat pariwisata. Situs Gunung Padang adalah aset bagi pendapatan pariwisata negara dan daerah yang potensial karena dalam penelitian yang dilakukan oleh Dr. Ali Akbar dalam bukunya *Situs Gunung Padang Misteri Dan Arkeolog* menerangkan bahwa situs Gunung Padang memiliki besar sepuluh kali lebih besar dari Candi Borobudur, di bangun oleh empat peradaban yang berbeda, lebih tua dari pada Piramida di Mesir dan bangunan prasejarah terbesar di dunia.

Di situs Megalitikum Gunung Padang, wisatawan bisa menikmati bongkahan batu purba yang berserakan. Bukan hanya batu, wisatawan juga dapat menikmati udara yang sejuk, pemandangan yang luas dihampari oleh banyak gunung, mata air, dan pepohonan.

Puncak situs Megalitikum Gunung Padang di kabupaten Cianjur, Jawa Barat memiliki 5 teras. Masing-masing teras memiliki susunan menhir rapi dari batuan andesit yang berbobot ratusan kilogram.

Fakta di lapangan menyatakan bahwa masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang informasi 5 teras yang ada di Situs Megalitikum Gunung Padang dilihat dari data kuisisioner yang telah dilakukan. Oleh karena itu Media pembuatan *game* akan membantu menginformasikan penjelasan tentang 5 (lima) teras Situs Megalitikum Gunung Padang agar menarik masyarakat untuk mengetahui informasi 5 teras situ Megalitikum Gunung Padang.

Informasi tentang teras itu akan sangat membantu penggalian dan pengetahuan tentang Situs Megalitikum Gunung Padang. Tentang ilmu pengetahuan di bidang sejarah tidak akan lepas dari adanya informasi yang mendukung tentang pengetahuan tersebut, Informasi bisa didapat lewat banyak media dan tentunya harus didukung dengan data yang valid dan bisa dipertanggungjawabkan, dan terkait dengan Situs Megalitikum Gunung Padang ini sebagai kajian untuk menginformasikan informasi keberadaan Situs ini khususnya 5 teras yang ada di situs Megalitikum Gunung Padang

dan menambah wawasan ilmu pengetahuan sejarah megalitikum di Indonesia, dengan menjelaskan secara lebih rinci dan jelas agar lebih mengerti.

## **1.2 Masalah Perancangan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas penulis menuliskan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya informasi 5 teras yang ada di situs Megalitikum Gunung Padang.
2. Masih minimnya media penyampaian informasi Gunung Padang.
3. Gunung Padang sebagai warisan budaya Indonesia perlu di perkenalkan kepada masyarakat Indonesia.
4. Masyarakat Indonesia masih ada yang menyebutkan bahwa Gunung Padang adalah gunung yang ada di kota Padang.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana memperkenalkan 5 teras situs Gunung Padang kepada masyarakat Indonesia khususnya remaja melalui perancangan *level design game adventure*?

### **1.2.3 Ruang Lingkup Masalah**

Agar pembahasan lebih terarah maka penulis memberikan ruang lingkup masalah pada penelitian ini. Adapun ruang lingkup masalah tersebut adalah.

1. Masyarakat Indonesia khususnya remaja mengetahui 5 teras situs Megalitikum Gunung Padang untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan prasejarah.
2. Perancangan *game* informasi situs Megalitikum Gunung Padang ini di tunjukan kepada remaja berumur 16 - 22 tahun.
3. Perancangan yang diterapkan pada media informasi ini hanyalah apresiasi dari pegiat budaya kreatif .

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Merancang *game adventure* mengenai 5 teras situs Megalitikum Gunung Padang untuk diinformasikan dan dikenalkan kepada masyarakat Indonesia.

## **1.4 Manfaat Perancangan**

### **1.4.1 Bagi Daerah**

Meningkatkan wisatawan situs megalitikum Cianjur.

### **1.4.2 Bagi Penulis**

Menambah wawasan dan pengetahuan lebih dalam tentang situs Megalitikum Gunung Padang.

### **1.4.3 Bagi Masyarakat**

Menambah pengetahuan dan ilmu tentang budaya peninggalan Indonesia.

## **1.5 Metode Perancangan**

### **1.5.1 Metode Yang Di Gunakan**

Metode yang di gunakan adalah metode kualitatif, yang dimana proses penulisan di mulai dengan mengambil data yang ada.

### **1.5.2 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam penelitian kualitatif penulis adalah studi naratif, studi ini berfokus pada narasi, cerita, atau deskripsi tentang serangkaian peristiwa terkait dengan pengalaman manusia. Metode pengumpulan data yang digunakan

#### **1. Wawancara**

Wawancara merupakan alat *re-checking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Tehnik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara.

#### **2. Studi Pustaka**

Merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui tempat – tempat penyimpanan hasil penelitian, yaitu perpustakaan. Berarti menggunakan data melalui buku, karya ilmiah, skripsi dan lain lain, studi pustaka yang

digunakan diantaranya Situs Gunung Padang Misteri dan Arkeolog karya Dr. Ali Akbar.

### 3. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data dengan *observer* (pengamat) dan orang atau media yang diamati yang kemudian juga berfungsi sebagai pemberi informasi. Dalam hal ini observasi digunakan untuk melengkapi data yang sudah didapat sebelumnya.

## 1.5.3 Metode analisis data

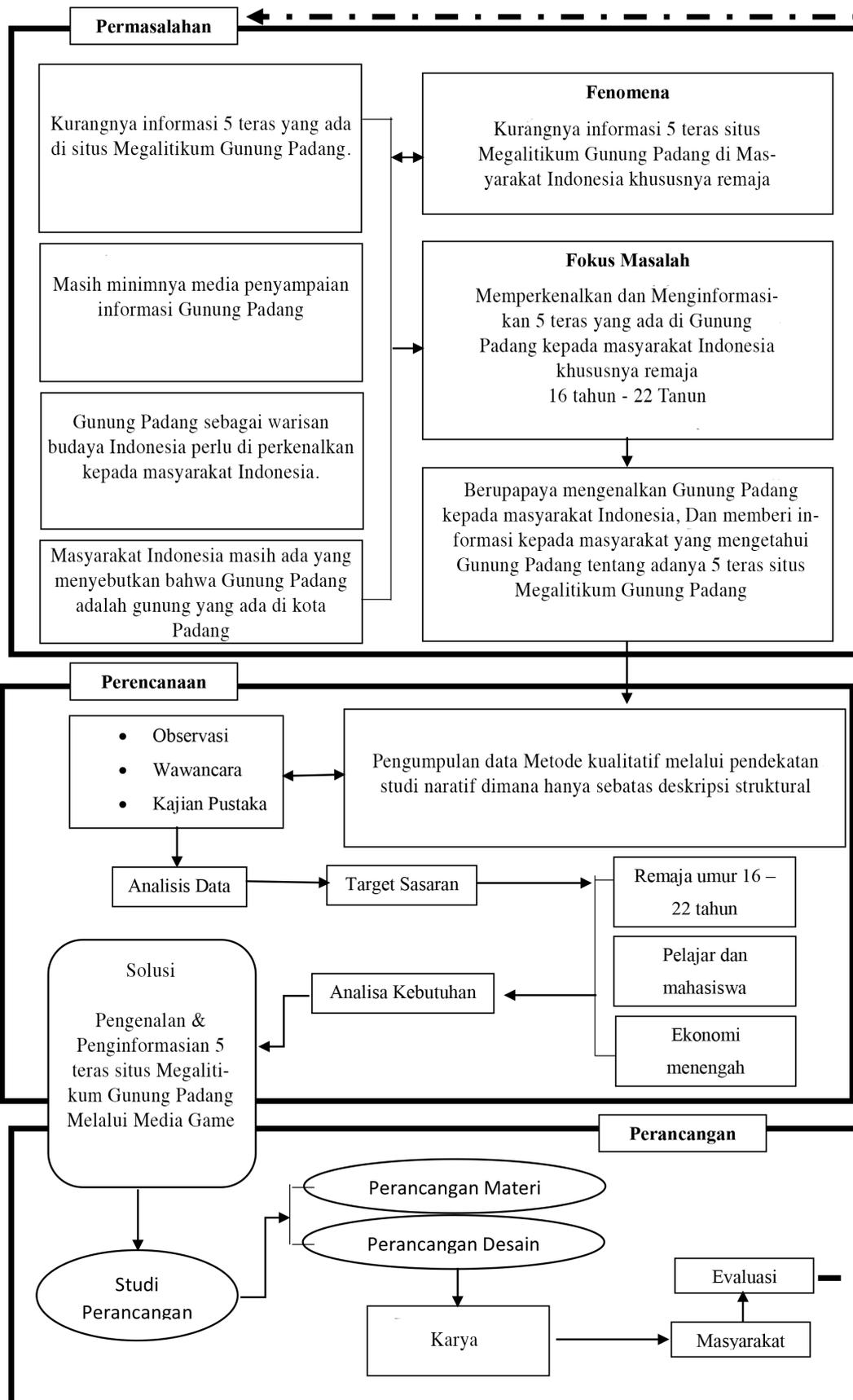
### 1. Deskripsi Tekstural

Digunakan untuk menggambarkan tentang informasi apa saja yang ada di Gunung Padang khususnya fungsi dari Gunung Padang, 5 teras situs Gunung Padang, Dan bentuk Gunung Padang

### 2. SWOT

Dengan menggunakan kerangka kerja kekuatan, kelemahan, kesempatan eksternal dan ancaman untuk memperkirakan cara terbaik untuk melaksanakan sebuah strategi perancangan yang akan dilakukan.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Skema Kerangka Berpikir

## **1.7 Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Menguraikan latar belakang dari fenomena yang diangkat, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka perancangan.

### **BAB II Dasar Pemikiran**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai dasar pemikiran dibuatnya perancangan *game*. Studi melalui wawancara, dan observasi akan melatar belakangi konsep yang akan dirancang. Studi pustaka terhadap data yang diperoleh dari lapangan akan menjadi sumber yang relevan.

### **BAB III Data dan Analisis Masalah**

Menguraikan detail proses pengumpulan data dan metode analisis terhadap data yang diperoleh. Analisis data terhadap kesesuaian dengan tujuan perancangan *game*.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Akan diuraikan mengenai konsep *game* dan hasil akhir *game*

### **BAB V Penutup**

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil perancangan media informasi bagi masyarakat Indonesia mengenai situs Megalitikum Gunung Padang.